SJORS

BEHOORT BIJ PANORAMA 23 JANUARI 1941



OP DE GLADDE BAAN

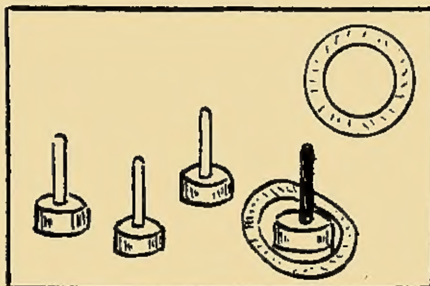
ONS KNUTSELCLUBJE · WIG EN WAM · HELPEN JULLIE



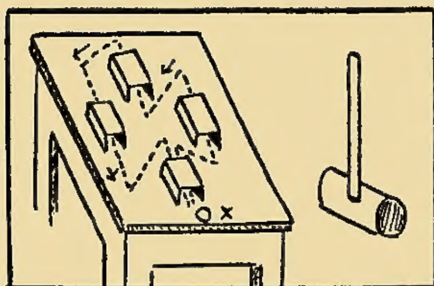


EEN PAAR GEZELLIGE TAFELSPELEN

TAFEL-TUNNELS



Alle benodigdheden (behalve de knikkers of stuiters) kun je gemakkelijk zelf maken. Eerst maak je van karton vier tunnels (zoals de tekening aangeeft). Die plaats je op tafel en daar, waar 't kruisje staat, leg je 'n knikker. Dus precies tegen de rand van de tafel, vlak tegenover de opening van tunnel no. 1. Nu moet je nog 'n hamertje hebben. Dat kun je maken van een kurk en een penhouder. Knutselaars of figuurzaagliefhebbers weten daar ook wel raad mee. Je hebt evenveel knikkers (liefst niet van dezelfde kleur) als er spelers zijn, maar het is ook beter dat iedere speler zijn eigen kamertje heeft. Nu gaat het er om de knikker vanaf zijn oorspronkelijke plaats in het kleinst aantal slagen door álle tunnels te slaan, zodat hij weer op zijn punt van uitgang terugkeert. Iedere speler slaat om beurten. Een knikker die van tafel afrolt of er door een anderen speler wordt „afgeknikkerd", moet op de rand van de tafel worden gelegd, precies dáár waar hij er afrolde. Natuurlijk mag je je best doen om de knikker van de tegenpartij in zo ongunstig mogelijke positie te slaan, maar hierbij mag je alleen je eigen stuiter gebruiken. Het is een hele toer om de hele rondgang in 9 slagen te voltooien.



RINGSPEL

Maak je uit kurk en lucifers. De ringen knip je uit karton. Wie 't keurig wil doen, zaagt natuurlijk alles uit multiplex en triplex. Wie 't meeste staafjes „ringt", zegeviert.



RAADSELTJES

1. Mijn eerste doet denken aan eieren, mijn tweede aan schrijfmateriaal en mijn derde aan iets waarop je kunt schrijven, als 't van papier is. Wie mijn geheel bezit, heeft het benauwd.
2. Ik speel met je en blijf bij je zolang ik stokslagen van je krijg. Zodra je ophoudt me te slaan, leg ik mij er liever bij neer.
3. Ik heb twee benen en dien slechts voor benen, maar de beenderen van mijn benen zijn talrijk en horizontaal.

Rietje keek eens naar het sombere huis en rilde. Zielig eigenlijk om daar te moeten wonen, niks gezellig. Maar ja, misschien vonden nuffen dat juist bést.

Jobina kwam net naar buiten, ze had een bontkapje op. Len benijdde 't haar een beetje.

'Ineens, daar vloog een sneeuwbal, en nóg een.

Jobina keek op, ze zag nog de drie lachende gezichten, de jassen vol sneeuw. Páts, daar kreeg ze een reuzen sneeuwbal midden in haar gezicht.

„Gut zeg, pas op," fluisterde Jan-Willem verschrikt, „ik geloof, dat ze een bloedneus heeft."

Len en Rietje keken ongelovig naar Jobien, die nog altijd boven op de stoep stond, nu met een zakdoek voor haar gezicht.

Jan-Willem ging naar haar toe.

„Zeg, we wilden je geen pijn doen, 't is toch niet erg?"



Jobien werd vuurrood, langzaam kwamen ook Rietje en Lennie dichterbij. Jobien's zakdoek was op de grond gevallen. Er zat bloed op en de drie wildebrassen voelden zich niet erg op hun gemak.

„Zég toch wat," zei Rietje zenuwachtig.

„Er zat geloof ik een steentje in," mompelde Jobina.

„We hebben 't niet expres gedaan." Len huilde haast. Maar ineens lachte Jobina. „Ach wat, dat kleine schrammetje.... Maar die sneeuwbal krijg je terug." En ze sprong alle stoeptreden tegelijk af, maakte bliksemsnel prachtige grote sneeuwballen en voor de drie van hun verbazing bekomen waren, had Jobien ze al van top tot teen bekogeld. Haar mooie bontmuts stond scheef en haar krullen vlogen om haar gezicht.

Jan-Willem riep ineens: „Lang leve Jobien" en mikte op de scheve muts, die afviel. en toen werd het een sneeuwgevecht van wat ben je me.

Ineens, dáár was grootvader.

..en voor de drie van hun verbazing bekomen waren, had Jobien ze al van top tot teen bekogeld.

Beduusd hielden ze op, die statige oude heer, daar waren ze toch een beetje bang voor. Misschien was hij wel boos, dat ze Jobien zo vol sneeuw gooiden. Maar opa was niet zo streng als hij eruit zag, o, láng niet. En al gauw hadden ze alle drie een uitnodiging om 's middags mee te gaan arren. Jobien straalde.

„Hemel, wat is 't al laat!" Rietje schrok er van. „Gauw naar school."

En weg vlogen ze. Rietje, Jan-Willem, Len, en de verfomfaaide „nuf".

Hand in hand holden ze door de straat en toen ze met hoogrode wangen aan de school kwamen, dacht niemand er meer aan dat er kort te voor nog zo iets als een „nuf" had bestaan. Jobientje was in de vriendenkring opgenomen, want die sneeuwbalpartij had hun geleerd, dat Jobientje maar een kind was als zij, helemaal niet nuffig of haatdragend, maar een kameraadje waarmee ze best konden opschieten.

En zo is het gebleven, tot grote vreugde van grootvader en Jobientje.

LAURA



PRINS VALIANT

RIDDER ZONDER VREES

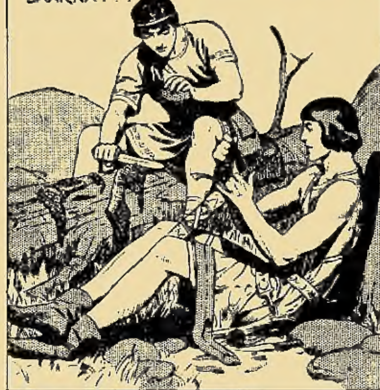
DOOR HAROLD R. FOSTER























WILLY WEETAL'S

DOOR

-R-M-BRINKERHOFF-

IK BEDANK ER VOOR OM HIER TE BLIJVEN STAAN WACHTEN!

KRUIDENIER

218

BROOD

MELOENEN

IK GA NAAR BINNEN.

BOB, IK HEB JE GEZEGD DAT JE BUITEN MOEST WACHTEN. JE KUNT NERGENS MET JE VINGERS AFBLIJVEN

KATTEN BROOD.

HMM...HMM ...WAT 'N PRACHTIGE DRUIVEN.

DIE APPEL IS BETER DAN DIE ANDERE TWEE!

IK WOU DAT IK BIJ DIE BANANEN KON...

ER ZIT NIETS ANDERS OP IK MOET HEM OP M'N SCHOUDERS NEMEN. HIJ KAN NERGENS AFBLIJVEN.

EN TWEE POND TOMATEN.

6 VOOR 25¢

DAT IS ALLES. DANK U.

ASJEBLIEFT, DAME.

JA, JA, JE MOET JE HERSENEN GEBRUIKEN. ALS IK BOB NIET OP MIJN SCHOUDERS HAD GEZET, ZOU HIJ WEER VAN DAT FRUIT GESNOEPT HEBBEN!

MAAR NU GA JE NETJES LOPEN... WABLIEF? ??

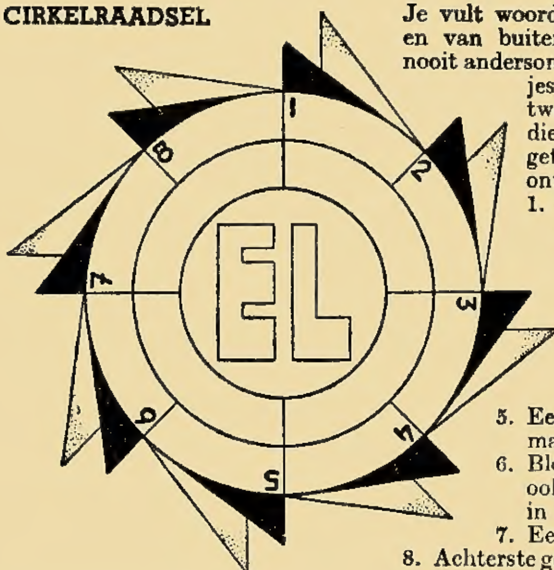
KRUIDENIE

6 VOOR 25¢

R-M-BRINKERHOFF

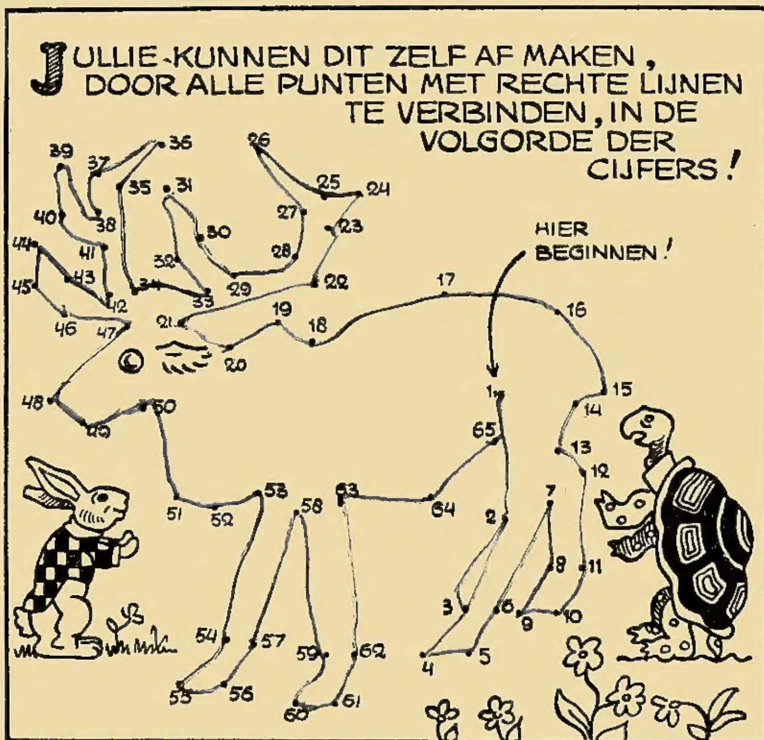
BONT ALLERLEI

CIRKELRAADSEL



Je vult woordjes in van 4 letters en van buiten naar binnen, dus nooit andersom. Omdat alle woordjes eindigen op dezelfde twee letters, hebben wij die alvast in de puzzle getekend. Vul nu zelf de ontbrekende letters in.

1. Een ander woord voor: vlug.
2. Hans zat in de . . . .
3. Ander woord voor: fris.
4. Wat was me dat daar een smerige . . . .
5. Een kruiwagen heeft maar één . . . .
6. Bloes van een jongen, ook wel: een havenstad in Duitsland.
7. Een kleur.
8. Achterste gedeelte van de mond.



PAS OP!

1. Hoeveel **v e r s c h i l l e n d e** tekens worden er hier gebruikt?
2. Zijn er twee rijen die precies gelijk zijn?
3. Is er een rij precies het **o m g e k e e r d e** van een andere?
4. Welke rijen zijn gevormd uit dezelfde tekens (de volgorde hoeft niet dezelfde te zijn).
5. Welk teken wordt het **m e e s t** gebruikt?
6. Welk teken wordt het **m i n s t** gebruikt?
7. Is er een rij die een teken bevat, dat in geen enkele andere rij voorkomt?
8. Is er een rij die **a l l e** gebruikte tekens bevat?

1.	+	//	;	X	△	%	÷
2.	;	%	+	÷	;	//	△
3.	△	:	X	//	+	÷	%
4.	//	X	%	//	=	+	÷
5.	;	÷	△	+	//	%	X
6.	%	÷	//	%	△	+	;
7.	%	÷	+	//	X	:	△
8.	÷	;	%	X	;	÷	%

Oplossingen vorig nummer

CLOWNPUZZLE

Van links naar rechts: 2. Harp. 5. Koe. 7. Ha. 8. Clown. 9. Strop. 11. Are. 12. Indiaan. 17. Ina. 18. Pet. 19. Naar. 20. Zoete. 22. Net. 24. Ge. 25. Hyena. 26. Neger. 27. Inkt. 28. Uk.

Van boven naar beneden: 1. Geweten. 2. Het. 3. Rhône. 4. Papa. 5. Klap. 6. Ooren. 9. Snoek. 10. Rita. 12. In. 13. Nagel. 14. Daar. 15. Ir. 16. Azijn. 21. Ent. 23. Te. 25. Hik.

BOLLENPROBLEEM

5 op 2		5 op 2
8 op 11		9 op 6
3 op 7	of ook	7 op 11
10 op 12		12 op 10
6 op 9		8 op 4
4 op 1		3 op 1

AFRICHTPUZZLE



WIE TEKENT ER MEE?



ONS·KNUTSELCLUBJE·

WIG EN WAM HELPEN. JULLIE



MET VIER OF ZES LUCIFERSDOOSJES MAKEN WIJ EEN HEEL AARDIG MEUBELSTUKJE.

DE DOOSJES EERST OP EN TEGEN ELKAAR LIJMEN

VOOR ZIJ- EN ACHTERKANT VOUWEN WIJ HET KARTON.

EEN STUK KARTON ER OVER HEEN.

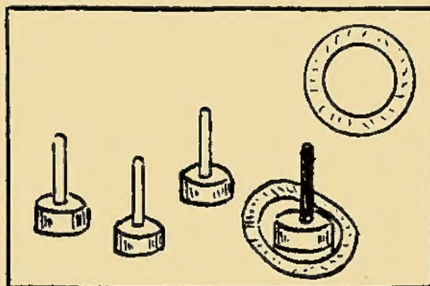
WE VOORZIEN DE BAKJES VAN KOPEREN PENNETJES EN KLAAR IS

ONZE SCHRIJFTAFEL

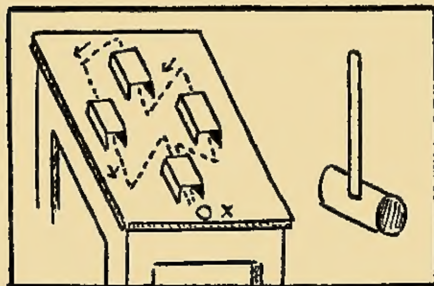
JR COME

EEN PAAR GEZELLIGE TAFELSPELEN

TAFEL-TUNNELS



Alle benodigdheden (behalve de knikkers of stuiters) kun je gemakkelijk zelf maken. Eerst maak je van karton vier tunnels (zoals de tekening aangeeft). Die plaats je op tafel en daar, waar 't kruisje staat, leg je 'n knikker. Dus precies tegen de rand van de tafel, vlak tegenover de opening van tunnel no. 1. Nu moet je nog 'n hamertje hebben. Dat kun je maken van een kurk en een penhouder. Knutselaars of figuurzaagliefhebbers weten daar ook wel raad mee. Je hebt evenveel knikkers (liefst niet van dezelfde kleur) als er spelers zijn, maar het is ook beter dat iedere speler zijn eigen kamertje heeft. Nu gaat het er om de knikker vanaf zijn oorspronkelijke plaats in het kleinst aantal slagen door álle tunnels te slaan, zodat hij weer op zijn punt van uitgang terugkeert. Iedere speler slaat om beurten. Een knikker die van tafel afrolt of er door een anderen speler wordt „afgeknikkerd", moet op de rand van de tafel worden gelegd, precies dáár waar hij er afrolde. Natuurlijk mag je je best doen om de knikker van de tegenpartij in zo ongunstig mogelijke positie te slaan, maar hierbij mag je alleen je eigen stuiter gebruiken. Het is een hele toer om de hele rondgang in 9 slagen te voltooien.



RINGSPEL

Maak je uit kurk en lucifers. De ringen knip je uit karton. Wie 't keurig wil doen, zaagt natuurlijk alles uit multiplex en triplex. Wie 't meeste staafjes „ringt", zegeviert.



RAADSELTJES

1. Mijn eerste doet denken aan eieren, mijn tweede aan schrijfmateriaal en mijn derde aan iets waarop je kunt schrijven, als 't van papier is. Wie mijn geheel bezit, heeft het benauwd.
2. Ik speel met je en blijf bij je zolang ik stokslagen van je krijg. Zodra je ophoudt me te slaan, leg ik mij er liever bij neer.
3. Ik heb twee benen en dien slechts voor benen, maar de beenderen van mijn benen zijn talrijk en horizontaal.

SJORS VOORZITTER VAN DE REBELLEN-CLUB

ONTMOET EEN WELDOENER !





